

「脱・テニミュ史観」を目指して ——『サクラ大戦』に見る 2.5 次元ミュージカルの 新たな可能性——

吉 岡 史 朗

0. はじめに

日本のアニメ・漫画・ゲームの特徴の一つがいわゆる「メディアミックス」であることは、様々な論者によって指摘されている¹⁾。従来の「メディアミックス戦略」の中核といえはアニメ・漫画・ゲーム・実写映画・小説などだったが、最近にわかに脚光を浴びるようになったのが演劇だ。アニメ・漫画・ゲームなどを元にした演劇は「2.5 次元ミュージカル」と呼ばれるようになり、2014 年には「2.5 次元ミュージカル協会」が設立され、2015 年には世界初の 2.5 次元専用劇場「AiiA 2.5 Theater Tokyo」が開場した。2.5 次元ミュージカル協会のパンフレットによれば、2.5 次元ミュージカル（「2 次元の漫画・アニメ・ゲームを原作とする 3 次元舞台コンテンツの総称」「音楽・歌を伴わない作品であっても（中略）2.5 次元ミュージカルとして」扱うと定義されている）の年間上演件数は 2000 年から 2007 年までは 15 から 22 作だったが、それ以後急増し、特に 2011 年に 39 作に達してからは毎年 20 作以上増え、2015 年には 123 作、観客動員数は 132 万人に達した²⁾。それに伴い国内での批評的・学問的関心も高まりつつあり、『ユリイカ』が 2015 年 4 月臨時増刊号、『美術手帖』が 2016 年 7 月号でそれぞれ特集を組んでいる。これらの特集に共通するのは、「2.5 次元ミュージカル」（以下「2.5 次元」）は 2003 年に始まった『テニスの王子様』のミュージカル版（以下『テニミュ』）に始まる若手「イケメン」俳優を多数起用した女性向けの作品であるという前提だ。たとえば、『ユリイカ』巻末の 2.5 次元の歴史を概説した「2.5 次元ステージキーワードガイド」ではいくつかのキーワードが挙げられているが「テニミュ以前」については当時まだ駆け出しだった SMAP が出演したことで知られる『聖闘士星矢』の他にはわずか 4 項目が挙げられているだけで、それ以外は全て『テニミュ』以降の作品、演出家、制作会社が占めている³⁾。また、2.5 次元ミュージカル協会のパンフレットで挙げられている 2.5 次元の代表作の紹介でも、『テニミュ』は「2.5 次元ミュージカルのパイオニア的な作品」とされている⁴⁾。

だが、アニメ・漫画・ゲームの舞台化のベンチマークを『テニミュ』のみに求めることには問題がある。もし「2.5 次元」を 1 つのジャンルとして捉え批評するのであれば、『テニミュ』以前に舞台化された作品やその特徴などのジャンルの歴史を把握することが不可欠であり、その中で『テニミュ』がどのような普遍性と特殊性を持つかが問われなければならない。実際『テニミュ』以前にもアニメや漫画を原作とする舞台作品は制作されており、以

下で見ていくように『テニミュ』の特徴として挙げられるものもそれ以前から存在していた。だが、上に挙げた雑誌の特集号の『テニミュ』以降の「2.5次元」の偏重はそうした歴史的視点の欠如を表している。さらに、多数の作品が舞台化され、その全てが必ずしも「テニミュ」的な手法を取り入れているとは限らない中、そうした作品のみを「2.5次元」と呼び、それをアニメや漫画の舞台化の代表例として無批判に受け入れ、批評することは、本来そうした舞台化の手法の一例にすぎない、特殊と言ってもいいものをあたかも普通の如く扱うことにつながる。その結果、2.5次元ミュージカル協会による「2次元の漫画・アニメ・ゲームを原作とする3次元舞台コンテンツの総称」という定義とは異なる、ある特定の演出スタイルや出演者のパターンを持ったもののみが2.5次元、ひいてはアニメや漫画の舞台化の「正解」とみなされるようになりかねない。そうなれば、それは最早アニメや漫画の舞台化に関する批評ではなく、『テニミュ』的なものの批評になってしまう。言い換えるなら、「2.5次元」がアニメ・漫画の舞台化全般を指すのか、それとも『テニミュ』的な演出や「イケメン」を多用した作品群を指すのかが曖昧になってしまう。

「2.5次元」について考える上でもう1つ留意すべきなのは、そもそも論として「2.5次元」というのは全く新しい演劇ジャンルなのか、既存の演劇ジャンルとの関わりはないのかということも問われる必要があるということだ。そうした問を立てないまま、「2.5次元」を『テニミュ』に端を発するユニークな新しい演劇ジャンルであり、これまでの演劇とは違うものだとして規定してしまえば、「2.5次元」が演劇であり、その歴史や理論などを踏まえて見ることも出来るということを軽視、あるいは無視することにつながりかねない。だが、その一方でこうした作品がアニメなどを原作としており、そうしたものが形成する文化圏と地続きの面があることも考慮しなければ、今度は演劇としての「2.5次元」と須川亜紀子が提唱する「2.5次元文化領域」に属する他の隣接する領域（コスプレ、ライブイベントなど）や、原作である2次元との関係に関する批評が疎かになりかねない⁵⁾。演劇としての「2.5次元」について考察するためには、これらの双方について考慮する必要があり、またそのための適切な例が必要だろう。

これらの問題点を踏まえて「2.5次元」について考えるための一助として、本稿はゲーム『サクラ大戦』を原作とした舞台に注目する。この作品は1997年の初演から現在まで形を変えながら続いており、その成り立ちや原作との関わり方、既存の演劇ジャンルとの関係などは『テニミュ』とは大きく異なる。その一方で、『テニミュ』の特徴としてしばしば挙げられる「大運動会」や「Dream Live」などの演者とキャラクターを一体化する試みが『テニミュ』以前からいち早く取り入れられているなど、共通点もある。さらに、この作品は本来2次元のキャラクターを3次元の舞台上で再現しているという点では「2.5次元」と変わらない一方、それを演じているのがゲーム内で各キャラクターの声を演じた声優であるという点で声優ライブ、あるいは川村覚文が言う声優——キャラ・ライブ（『アイドルマスター』や『ラブライブ!』）のような「アイドルアニメ」のライブイベントで声優がキャラクターと

して歌い、寸劇を披露するものの総称)とも地続きである。したがって、舞台版『サクラ大戦』についてその成り立ちなどを知り、『テニミュ』に代表される「2.5次元」と比べることにより、「2.5次元」の歴史について『テニミュ』中心史観ともいべきものに一石を投じ、また「テニミュ的なもの」としてではなくより広義の「2.5次元」についての本質を探ることや、「2.5次元文化領域」との結節点としての演劇という視点を得ることが可能になる。現在の2.5次元に関する議論では『サクラ大戦』に関するものは殆ど無い。藤原麻優子は演劇論の見地から2.5次元ミュージカルと「一般の」ミュージカルの違いを論じる中で「『グランド・レビュウ』を旨に、あくまでキャラを見せながら簡単な物語に芝居・歌・ダンスを盛り込み、優れた楽曲を用いて娯楽性の高い舞台を作り上げる『サクラ大戦』の歌謡ショウは、二、五次元ミュージカルの特性をとらえるうえで重要な参照項である」と註の中で述べているが、それ以上の具体的な考察は行っていない⁶⁾。この点について、藤原とは別の観点からいくつかの事柄に注目して、上で述べた問題点についての視座を提供し、「2.5次元」について考察する方法論として演劇論とアニメをはじめとするポピュラーカルチャーの間の橋渡しをするのが本稿の目的である。

1. 『サクラ大戦』とミュージカル

『サクラ大戦』(以下『サクラ』)は1996年に発売されたゲームで、戦間期、女性のみからなる特殊部隊の隊長となったプレイヤーが隊員との関係を育みつつ「帝都」の街を敵から守るという内容だ。その後、1998、2001、2002、2005年と舞台を「巴里」「紐育」と移しながら続編が作られ、その他にも小説、漫画、アニメ、カードゲームやソーシャルゲームなどのメディアミックスが行われてきた。だが、『サクラ』を他のフランチャイズと隔てるのが演劇とライブパフォーマンスの重要性である。テキストのレベルでもキャラクターたちは普段、宝塚を模した劇団やパリのキャバレー、ブロードウェイの劇団といった演劇あるいはショウビジネスに演者として携わっている。さらに、総合プロデューサーである広井王子は当初から舞台化を念頭に置いており、声優を選ぶ際、「舞台に上がれること」を条件にキャスティングを行ったという⁷⁾。

1997年に始まった舞台は、ゲームの第1作と2作の舞台である「帝都」のキャストによる『サクラ大戦歌謡ショウ』(以下『歌謡ショウ』)が2001年までは毎年1回、それ以降は2006年まで正月と夏の年2回、それぞれ『新春歌謡ショウ』『スーパー歌謡ショウ』のタイトルで行われ、その後はゲーム第3作の「巴里」と第5作の「紐育」のキャストによる『レビュウショウ』『ライブショウ』が2014年まで年1ないし2回続いた。その他にも出演声優によるコンサートやトークショーなどが多数行われ、特に「巴里」のキャストの1人である島津冴子が企画するトークショーでは他のグループのキャストも出演してのオリジナル脚本を使った一種の朗読劇が上演され、2017年現在も年1回続けられている。また2017年からは『歌謡ショウ』に出演した男性キャストのみによる公演も始まり、2018年1月から

2月にかけて第2回公演が行われることになっている。紙幅の関係で、本稿では2006年までの『歌謡ショウ』『スーパー歌謡ショウ』に主に注目する。

声優が同じキャラクターを舞台上で演じるという点と、内容が原作の単なる舞台化ではなく、オリジナルであることが、現在の2.5次元と『サクラ』のショウとの最初の大きな違いだ⁸⁾。『歌謡ショウ』はキャラクターたちの劇団が上演する劇中劇の第2部と、その上演に至るまでのキャラクターたちの日常と葛藤を描く第1部の2部構成となっていた。第2作まではゲーム内で劇団の上演作として言及され、ごく一部が描かれるオリジナルの作品が劇中劇になっていたが、第3作『紅蜥蜴』と第4作ではゲームでは全く言及されないオリジナルになり、第5作『海神別荘』からは古今東西の文学・舞台作品をアレンジしたものとなった。『紅蜥蜴』以降のもう一つの大きな変化は『歌謡ショウ』の内容がフランチャイズ内の他のテキストに「逆流」するようになったことだ。『紅蜥蜴』までの劇中劇はいわばさわりの部分だけで、観客は劇中劇の内容についてゲームを通じて知識があることが想定されていたが、オリジナル作品になった『紅蜥蜴』以降は事前に観客に劇中劇の全体像を知らせるため、OVAやドラマCDなどに上演シーンが登場するようになった⁹⁾。さらに『歌謡ショウ』での展開は「本編」であるゲームにも影響を与えた。2001年の『海神別荘』の後、神崎すみれ役の富沢美智恵から広井に降板の申し入れがあり、広井はこれを了承した¹⁰⁾。2002年1月に引退記念公演が開かれ、その後OVAやCDドラマでも「すみれ引退」をテーマとした話が作られた。そして同年3月に発売されたゲーム『サクラ大戦4』のエンディングでも、すみれは歌劇団を去る。舞台が多メディア展開の一部として原作と並行して存在し、役者が「代替わり」することもある『テニミュ』などの2.5次元では、このように舞台上で起こったことがフランチャイズ全体に影響を与えることは考えにくい。また、舞台上と2次元でのキャラクターの一貫性が声によって担保されているという特質ゆえに声優の身体と声、そして2次元のキャラクターが分かちがたく結びついているからこそ、こうした事態が起こった、あるいは起こらざるを得なかったという点も特筆に値するだろう。この点については次節で改めて触れる。

2002年以降の『スーパー歌謡ショウ』ではそれまでに既にあった殺陣や立ち回り、タップダンスなどの一層のスキルアップに加え、フライングや和太鼓など新たな趣向が取り入れられた。声優である出演者たちがこうした専門外のスキルを習得し披露するまでの過程は一部がドキュメントとしてDVDの特典映像に収録され、観客たちの知るところとなった。後述するように、ここには2.5次元との共通点を見ることが出来る¹¹⁾。

以上から見てくる「2.5次元ミュージカル」と『サクラ』のショウを比較する上で重要な点は「キャラクターと演者、観客の関係」「『一般的な』演劇との関係性」「フランチャイズ内部での舞台の位置づけ」の3点だろう。次節以降はこれらの点のうち最初の2つについて考察し、その過程で第3点についても触れる。

2. 「キャラ」と演者のもう1つの形

2.5次元に関する批評では、キャラクターをどのように「3次元化」するかという点で演者とキャラクターとの関わりがしばしば議論される。その際問題となるのが、2次元のキャラクターと、肉体を持った3次元の役者の演じる2.5次元のキャラクターの間の一貫性はどのように維持されるのかということだ。最も表層的な部分では当然、2次元と外見が共通しているということから始まるのだが、究極的には演者が元のキャラクターを引き受け、そのキャラクターに「なる」ことが求められる。2.5次元の舞台上では演者たちは常にキャラクターであり、演者本人としての「素」が現れることは許されないとされる。星野太の言によれば2.5次元の俳優たちは2次元のキャラクターを3次元空間に出現させるための「媒介」であり、自らの肉体を通じてキャラクターを観客に幻視させ、そこに存在しないものを存在せしめるという点で2.5次元とは「儀式」でありその演者は「供儀」である¹²⁾。つまり、2.5次元において演者はキャラクターの「入れ物」なのだ。『サクラ』のショーにおいてもこの関係は徹底している。演者たちは舞台上では常にキャラとして行動し、観客も彼女たちをキャラと認識し、そのように行動する。

だが、声優がゲーム内で演じるキャラクターをそのまま舞台で演じているという点で『サクラ』のショーと2.5次元での演者とキャラクターの関係は大きく異なる。『サクラ』の場合も3次元の演者と2次元のキャラクターという存在の間を埋めるプロセスは存在しているのだが、そのありようは2.5次元より、むしろ同じように声によってキャラクターの存在と一貫性が保証される「声優—キャラ・ライブ」に近いものがある。本節および次節ではそれぞれ2.5次元、声優—キャラ・ライブとの結節点、中間点として、言い換えるなら2.5次元文化領域の異なるエリアにまたがるものとしての『サクラ』のショーのあり方を明らかにしたい。

2.5次元に関してのキャラクターと演者の関係については、既に挙げた2つの雑誌の特集号で様々な論者が触れている。須川亜紀子によれば『テニミュ』の観客は「アニメにそっくりなビジュアル（メイクから衣装・小道具の模倣）と声（俳優たちは演じるキャラのアニメの声や話し方を極力模倣する）を鑑賞することによって、俳優たちの姿にアニメのイメージを重ね合わせる」¹³⁾。だが、先の星野の言に見られるように、この「3次元」の俳優たちは徹底して自身を捨てキャラクターになることを求められるとされる。須川いわくこうした「キャラ至上主義」の結果、2.5次元では「個々の俳優の個性は背後に押しやられる」¹⁴⁾。

では、2.5次元において「俳優がキャラになる」というのは具体的にはどういうことなのか。それについて考えるには、そもそも「キャラ」とはどういうものか、そして2次元のテキストと3次元で「再現」される場合とで何が違うのかを検討する必要がある。藤津亮太はアニメのキャラは図像（髪の色など）と声の一貫性が同時に保証されることで成り立っており、図像は完全に記号的なものである一方、声はそれを発する役者の身体に依存しつつも、視聴者にはそれはあくまで「キャラの声」として届いているという点で役者の身体とは

切り離されているとする¹⁵⁾。だが、同じく藤津によれば2.5次元や実写映画のようにキャラクターが3次元で「再現」される場合になるとまず存在するのは図像ではなく役者の身体であり、さらに、「役者がその身体を使って図像を表現しうる必然を作中で用意できた時、『身体』と『図像』がバランスして、(2次元のキャラクターの3次元化としての=引用者注)『二・五次元』のキャラクターが生まれる」¹⁶⁾。この時図像すなわち外見ばかりが先行して、それと役者の身体との結びつきが弱いと「単なるキャラクターの『仮装』になってしまう」¹⁷⁾。これらを結びつけるのが役者の中に形成されるキャラクターの内面であり、髪型、口癖、衣装などの表層的な部分は「その上に乗って初めて成立する」¹⁸⁾。また、アニメの実写化の際、役者がキャラの内面を形成する上では、その手助けとなる「設定やバックストーリーの整備」が重要となるという¹⁹⁾。

これ自体は役者と役という関係においてごく当たり前のように思われる。だが、2.5次元の場合は既存のキャラクターを「再現」することが至上命題で、さらに、内容が原作の引き写しであることも少なくない。そのため、演者が「キャラになる」ためには別の要素が必要となる。それが『テニミュ』を例に筒井春香が指摘する、舞台化の際に補完される「時間的・空間的部分」と、同じキャストが同じキャラを演じる時間的な継続性である。前者は藤津の言う「設定やバックストーリー」のもう1つの形態と考えられる。筒井は2次元の原作を舞台化する際、漫画のコマやアニメのフレームの外でのキャラクターたちの挙動や彼らに起こる出来事が、舞台というメディアに合った形で補完されることで2次元の作品世界全体が舞台上に「立ち上げ」られるとする²⁰⁾。舞台上でそうした補完された部分はアドリブや日替わり、『テニミュ』でいう「ベンチワーク」(試合が行われている間、試合をしていないキャラたちがベンチで行う小芝居)として現れる。これらは話の本筋とは関係ないが、2次元では現れないそうした部分が眼前で展開されるという点で観客にとっては重要であり、また、キャラクターたちが単に原作の物語を再現するためだけに存在するのではなく、舞台上で「自ら物語を立ち上げていく存在」となるためにも欠かせないという²¹⁾。また、1人の俳優が同じ役を演じ続けることにより、キャラクターとより強く紐付けられることになる²²⁾。藤津の構図に立ち返れば、こうした「余白」のような部分が、演者がキャラクターを解釈し「内面」を構成していくことにつながり、そして、時間的継続性が確保されることにより、演者とキャラはより強く結びつき、演者は「内面」の理解を深化させる事ができるということになる。

岩下朋世はこの点について筒井と同様の主張(『テニミュ』を継続的に鑑賞することは、公演ごとに役者が成長し、役へと重なり合ってゆこうとする様を見守ることでもある。そして役になろうとする役者の姿は、結果的に舞台上に原作とは異なるキャラクターのイメージを立ち上げてゆく)²³⁾に達する前に、やはり「ベンチワーク」や「大運動会」「Dream Live」といったイベント(後述)に触れながら、観客はこのプロセスの中で「役名の存在」としての役者と、そこから離れた「芸名としての存在」の役者を二重写しにしているとする²⁴⁾。

「役名の存在」と「芸名の存在」は東園子が宝塚歌劇の分析に用いた概念で、前者はある役者が舞台上で演じる役としてのその役者、後者は宝塚の様々な舞台を横断的に演じる際に名乗る男役・女役の芸名を持つその役者と言い換えられる²⁵⁾。岩下によれば、『テニミュ』で観客は「ベンチワーク」や「大運動会」「Dream Live」での本筋とは関係ない部分でのキャラクターとしての役者の振る舞いを通じて「役名の存在」としての役者がどれだけ「正確に」そのキャラを理解し演じているかを鑑賞し、それと同時にその「正確さ」からはみ出る「芸名の存在」として、すなわち役者本人としての部分も垣間見ているという²⁶⁾。2.5次元がソフト化される際にしばしば収録されるバックステージの模様などによって舞台を離れた「芸名の存在」としての役者の姿が観客に提供されていることも、このような鑑賞方法を支えている²⁷⁾。筒井と岩下の論からは、「『2.5次元』では俳優は常にキャラでなくてはならない」というのは、俳優の素の部分は完全に消去されなくてはならないという意味ではなく、舞台上のキャラの強度のようなものを高めるためにのみ存在しなくてはならないという意味だということが窺える。

『テニミュ』の役者とキャラクターを巡るあり方の特徴を表すものとしてしばしば言及されるのが、「大運動会」（2012年開始）や「Dream Live」（2004年開始）といったイベントである。これらは通常の公演とは異なり、役者たちはそれぞれの演じるキャラクターとして、前者では文字通り様々な競技を行い、後者では歌を披露する（声優—キャラ・ライブ）。こうした公演では役者たちはあくまでキャラとして出演しているものの、通常の公演とは違い、キャラとしての存在は物語ではなく、あくまで役者たちの演技によって担保されることになり、岩下の言によれば「芸名の存在」と「役名の存在」の境界は曖昧になる²⁸⁾。筒井の言う「補完部分」だけで成り立つショウと言ってもいいだろう。初演時から『テニミュ』の演出・振付・構成などを手がける上島雪夫はインタビューで「Dream Live」について物語を離れた所で役者がキャラとしての存在を維持することの難しさを問われて次のように答えている。

本公演では絶対にキャラクターを外さないようにしています。客席に降りたときでさえキャラクターらしくしていなさいよと伝えます。他方、Dream Liveの場合も、ショーですけど絶対にキャラクターとして出演させています。絶対に役から外れたらダメだと言うし、外れそうになったら叱ります。ただ、本公演と違って、Dream Liveではお客さんが「リョーマ!」「手塚部長!」と大きな声で叫べる。コールは、キャストの名前ではなくキャラクターの名前を呼んでもらえるような方向付けを、最初の頃からしています²⁹⁾。

つまり、『テニミュ』においては、「役名の存在」と「芸名の存在」の間を曖昧にするための工夫が制作側でも積極的に行われているということだ。

ここまで見てきた役者とキャラクターの関係、そして観客の見方に関して『サクラ』のショウでも全く同じ事が起こっている。また、『テニミュ』独特とされるイベントも、より早く行われている。2002年以降、『サクラ』のショウは年2回になり、夏は『スーパー歌謡ショウ』、そして正月には『新春歌謡ショウ』が行われるようになった。この『新春歌謡ショウ』は前半が日常劇、そして後半はキャラクターたちがそれぞれの持ち歌を披露する字義通りの歌謡ショウ、そして2004年以降はそれに加えその他の様々なコーナーから成る。この「様々なコーナー」では演者たちがキャラクターとして大喜利やイントロ当てクイズといったバラエティ企画や和太鼓などのパフォーマンスを披露した。パフォーマンスについては当然、綿密な稽古に基づいているが、バラエティ企画はアドリブで、お題も毎回異なっており、まさしく観客は「役名の存在」としての演者がどれほど正確にキャラを理解し、演じているかを物語から離れた所でキャラクターを演じ続ける演者たちを見ることで鑑賞すると同時に、そこからはみ出したアドリブの部分について、「芸名の存在」としての演者の姿（桐島カンナを演じる田中真弓の下ネタがその最たる例だろう）を垣間見たり、元のキャラから逸脱した部分（ゲーム本編では冷静・無感情なキャラがギャグを飛ばしたりする様）を楽しんだりしている。キャラから逸脱するというのは先の上島の発言と反対のように思えるが、『新春歌謡ショウ』では演者たちは口調やキャラクター同士の関係性といった部分ではあくまでキャラクターのままであることに徹しているため、元々のキャラクターの設定と舞台上での「ネタ」との間のギャップが違和感というよりパロディ的なギャグとして成り立っている。こうしたズレは『スーパー歌謡ショウ』や、『新春歌謡ショウ』第一幕の日常劇でもアドリブや日替わりといった部分で見ることが出来るが、『新春』のバラエティ企画では、テニミュの場合と同様、それだけでショウが成立している³⁰⁾。筒井がテニミュについて述べたのと同様に、『新春』、特にバラエティ企画が成り立つのは初演以来5年から7年という時間をかけて演者たちが「キャラになった」からだとも言える³¹⁾。

上島の発言にある「役名の存在」と「芸名の存在」の境界を曖昧にする働きかけも『サクラ』のショウでは初期から積極的に行われた。その結果、観客の側も舞台上の演者を「キャラ＝役名の存在」として見るというお約束を共有している。『サクラ』のショウには「前説」がある。ここでは一般的な諸注意に加え、拍手のタイミングや、バウなどの際に声援を送りたいときは演者の名前ではなく、キャラクターの名前を使うことなどの指示も出される（この前説も演者がキャラクターとして行う）。また、アンコールでの自己紹介はキャラクターとして行うのが原則となっている（この原則が唯一破られたのが演者たちがキャラクターであることをやめた『新・愛ゆえに』だった）。そして『海神別荘』以降のパッケージ化された『サクラ』のショウには特典として稽古から本番中、そして終演後までの制作の舞台裏を他スタッフ、演者自身が撮影したものが数時間単位で収録されている。

だが、『サクラ』のショウで演者とキャラの一体性が自然なものとして確立し、観客もそれを受け入れる土壌としてあるのは、藤津の言う「内面」や衣装その他の外見だけではな

い。声優が演じている以上、外見に関しては『サクラ』のショウは2.5次元に比べむしろ無頓着と言える（『帝都』で設定上最も背の高いはずの桐島カンナを最も背の低い田中が、最も低いはずのアイリスを最も高い西原久美子が演じているのがその最たる例だ）。その代わり、まさにそれ故に『サクラ』のショウでは2.5次元とは違い、声がキャラクターの一貫性を担保している。第1節で述べた通り、『サクラ』のキャスティングの際、広井は同じキャストのままでの舞台化を念頭に置いていた。声優に舞台上でも同じ役を演じさせる理由について、広井は自身が以前に見たアニメ原作の舞台で俳優の声アニメと違うと観客の子どもが指摘したのを聞き、「これってもしかしてお客さんを裏切っていないかいて。声をそのまま持ってこられたらいいんだ」と思ったからだ述べている³²⁾。

藤津の論を当てはめるなら声優が舞台上で演じるキャラクターはアニメであれば切り離されている声優の肉体とキャラクターの声が結びついた状態であり、「図像」としての部分も身体的特徴などの面で完全ではないにしろ衣装や髪型などについては再現されているということになる。さらに「役者がその身体を使って図像を表現しうる必然」も「本物の声」であるということから問題なくクリアでき、その結果、「『身体』と『図像』がバランスし」た「『二・五次元』のキャラクターが生まれる」ことになる。これは見た目の「再現度」が重視されがちな「テニミュ的2.5次元」とは全く異なるキャラクターの実体化に対する考え方である。だが、長い稽古期間が必要となる演劇で人気声優を起用することは難しいため、こうした形式を取る作品は『サクラ』や同名の漫画が原作の『HUNTER×HUNTER』（2000-2004年）など極めて限られている。しかし、声優が自身の演じるキャラとして舞台に登場するもう1つの形式には、『ラブライブ!』や『アイドルマスター』といった「アイドルアニメ」と呼ばれる作品のライブイベントがある。

3. 「ライブ」と「演劇」の間

こうしたイベントは2.5次元とは別のものとして、特にアイドルアニメという文脈の中で論じられることが多い。たとえばアイドルアニメを特集した『ユリイカ』2016年9月臨時増刊号で川村覚文はこうしたイベントを「声優—キャラ・ライブ」と呼び、『ラブライブ!』を例にキャラクターを現実空間に存在させるための観客と演者の関係と役割についてブライアン・マスミや伊藤守の論を引きながら「情動(affect)」を理論的枠組みとして用いて論じている。曰く、そうしたライブはキャラクターと同じ空間に生きたいというファンの欲望と、それを満たすための行動に支えられており、それゆえに演者と観客の関係は後者が前者に単に魅了されるというもの、またこういったイベントに特有のコンテキストにおいてはキャラクターを再現し、その人物である「ふり」をしている前者と、その「ふり」につきあう後者という一方的なものではなく、ライブという状況の中にある主体（観客）が「声優—キャラに働きかけ、それを生きているキャラクターとして生成させ、現前させる」、ものになっているという³³⁾。

川村はこのようなライブにおいてキャラクターと共に生きたいという観客の欲望は「声優によってキャラクターが演じられているという状況によって触発」され、その「触発においてもっとも重要なのは、声優による声」であり、その声は「その声優とキャラクターとの関係性を担保するものであるという以上に、むしろアニメにおける図像と同じく（中略）根源的にキャラクターを規定するという意味でキャラクターそのものである」という³⁴⁾。声優がキャラクターを演じている以上、この点に関しては『サクラ』についても全く同じことが言えるはずであり、川村が行ったような分析は『サクラ』の舞台についても行い得ると考えられる。（ただし、そのような分析そのもの、特に川村が用いた理論的枠組みを援用することは本稿の目的ではないため割愛する。）³⁵⁾ そうなると「声優—キャラ・ライブ」と2.5次元の違いは、「本物」の声がキャラクターの一貫性を担保しているかどうかと、観客がどのように参加するのかということを含めたジャンルの位置づけ（音楽ライブなのか演劇なのか）という点にあるのではないか。だが、そう考えると、川村が『ラブライブ!』の例を用いて挙げた「声優—キャラ・ライブ」の特徴を持ち、なおかつ次節で述べるように徹底的に演劇であることにこだわり、これまで見てきたとおり2.5次元とも通底する部分がある『サクラ』のショーは、これら2つを完全に別のものとして考えることに疑問を生じさせる。声優が演劇の枠組みでキャラクターを演じるというのは例が少ないというだけで、完全に不可能でも、過去に全く例がなかったわけでもない。2.5次元について考える際、『サクラ』を無視してしまうことは、この形式が存在しえ、なおかつ実際存在する（した）ことも無視してしまうことにつながる。そしてその結果、声優、その身体、キャラクター、そして観客という共通した論点を持つ「声優—キャラ・ライブ」と「声優が演じる2.5次元」、さらにそこからの比較対象（特にキャラクターと演者の関係や観客の役割という点で）としての「一般的2.5次元」というつながりもありえないものになってしまうことになるのだ。

しかし、演劇ではなく音楽ライブとしての色彩が強いこうした「声優—キャラ・ライブ」と、演劇としての2.5次元を同列に捉えることが果たして本当に適切なのかという問が当然立てられるだろう。だが、まさに演劇という観点に立ち、観客を育てることを重視した結果、最終的に演劇とライブイベントという異なるフォーマットが観客の参加の仕方という点において独特な形で結びついたことにこそ、『サクラ』の重要性がある。

川村は実際の『ラブライブ!』のライブでの観客側の主体性の例として歓声、「だれが音頭をとるわけでもなく行われる」曲ごとの手拍子の変化、周囲及び演者を気にかけつつも、舞台上で今どのキャラクターがメインのポジションにいるのかや自身の推すキャラクター・演者に応じて観客たちがペンライトを点灯させること、またキャラクター特有のコールアンドレスポンスなどを挙げている³⁶⁾。2009年以降の『サクラ』のショーではサイリウムやタオルなど、一般的なライブで使われるグッズの使用が解禁され、観客の参加の仕方は大きく変わったが、それ以前においては、これらの使用はごく一部の例外的な状況を除き禁止されており、観客は掛け声や手拍子などのみで参加をしていた。曲に入れる手拍子やコールのタイ

ミングやパターンはある程度、特に定番の曲に関しては自然発生的に生み出され、後に徐々に定型化されていった部分がある。だが、『サクラ』のショーでは、こうした曲への参加とは別に芝居にも観客が参加することが奨励されている。特に歌謡ショー時代には、見得や口上など歌舞伎や大衆演劇的な手法が用いられ、2004年新春ショーから始まった『白浪五人男』風にメインキャラ各人が見得を切るシーンのように稽古の段階から観客の掛け声（当然キャラクターの名前で）が想定されている場合もあった³⁷⁾。2002年夏公演から06年の『歌謡ショー』最終作の中では雲黒斎として出演した国本武春が自身のソロを披露するシーンでまず合いの手（「待ってました」「たっぷり」「名調子」など）の入れ方について事細かに「指導」した上で一旦袖に引っ込んでから再登場し、観客はそこで指導されたとおり合いの手を入れるというのが定番だった。この合いの手は決まっており、毎年（あるいはその公演期間中毎日）見に来る観客はこれを体得しているため、「指導」がなくとも「とっさに反応する」ことが出来るようになっていく。さらに、これらは国元／雲黒斎とそのパフォーマンス以外でも汎用的に使えるため、使い方やタイミングなどを習得した観客は主体的（川村の言う理論とは離れた、「表層的な」意味で。以下同じ）に掛け声・合いの手を入れることもできる。

ここで重要なのは国元／雲黒斎の「指導」は、前説でのそれと同じように、単にマナーを指導したりお約束を形成するためだけのものではなく、観客として演劇的な、そして声によって存在を担保されるキャラクターが身体を持って眼前に存在する空間の形成に主体的に参加するための作法を教えるという意味合いが強いということだ。それゆえ、「教育」を受けた観客は周囲の状況を判断し、適切なタイミングで適切な合いの手・掛け声をかけられるようになる。『サクラ』のショーは多くの演劇人・映画人を魅了してきた。その大きな要因はこの観客にある。たとえば、2004年から演出を担当し、後に『マクロス F』など他のアニメの舞台化にも携わる演出家の茅野イサムはこう述べている。

僕みたいに芝居をずっとやってきた人間にとって一番すごいなと思っているのは、やっぱりお客さんです。（中略）これだけ本当に、舞台の呼吸を作り上げてくれる。だから、僕らが稽古場で作ってきたものが、本当に舞台上に上がってはじめて出来あがるなっている、その最後に作り上げてくれるのがここのお客さんだなんて。本当にいい間で拍手いただいたり声かけられたり³⁸⁾。

そして、山田洋次は自身の『歌謡ショー』観劇体験に照らして次のように語っている。

客席と舞台の間の不思議な一体感っていうのかな、これも普通のお芝居やコンサート、オペラにはないものですね。皆よく知っている、馴染みの人たちとでも言うか、（中略）最初は僕も随分、僕1人だけ異邦人のようなね、不思議な気持ちでいたけれども、

何回も回を重ねるに従って僕までが若いファンに混じってね、一緒になって立ち上がったり拍手したりしてたもんですけどね³⁹⁾。

山田の発言は、『サクラ』での観客の主体性には「訓練」と、それを通じて主体性を獲得した常連たちが意図的あるいは自然に示す模範を観察し、それらが形成する空間に参加していくという部分が大きなウェイトを占めていることの一例と受け取れる。この状況はアイドルや声優のライブでも変わらない。これらには多くの場合半ば公式のお約束（「設定」の類）や、自然発生的に形成されたお約束（コールアンドレスポンスなど、川村の挙げた例）があり、観客は事前、あるいはその場でそれを学習し適応していくのである。こうしたことが演劇と組み合わせられているという点で『サクラ』のショーは独特なのだ⁴⁰⁾。

そもそもこうした「訓練」が行われるようになった原因は、歌謡ショーが始まった当初の観客の観劇マナーの悪さにある。第1回歌謡ショー初日には携帯が鳴る、上演中に私語、「ちょっとしたギャグにもいちいち拍手、あげくにバラードにもみ手」といった観客の行動から上演時間が40分延びキャストらから苦情が出たため、翌日から2節で触れた前説が導入された⁴¹⁾。広井によれば歌謡ショーの観客にはそれまで観劇の経験がなかった者も多かったという。だが広井はこうした観客について「イヤだとか、最低だとは思わない。誰でも最初はルールがわからないものだ。一般常識プラスアルファ程度のことで、観劇が大変面白いものになるのだ、そのことをお知らせするつもりで舞台に上がった」と述べている。しかし、広井にとっての観劇マナーとは上演中大人しく座っていることではない。2007年の山川静夫との対談で、江戸歌舞伎での観客の参加を1つの理想として挙げた後、広井は次のように述べた。

（舞台と観客との交流、やじなどが）今はもうなくなっちゃって、もしかして舞台っていうのが芸術の彼方に行っちゃってて大衆のものではないのかもしれない。テレビを見ているとやじるじゃないですか。（中略）同じようにもしかすると舞台もあったら面白いのになと思って。そんな舞台をやりたいなって思ったんですね⁴³⁾

この直後、広井は「お客様がお客様として成長いくつという過程が必要で、そのためには誰かが先生っていっちゃおこがましいですけども、（歌舞伎の掛け声などについて）昔はこうやってやっていたんですよっていうガイドみたいなことが必要だと思うんですね」とも言っている。こうした発言から、広井が目指したのは観客が『サクラ』のショーをイベントとしてではなく演劇として認識し、かつ適切な方法で参加できるようにすることであり、歌舞伎にそのモデルを求めているということが分かる。こうしたイベントから演劇へという志向は観客に関することだけでなく、制作のあり方全般や出演者の起用の仕方にも見られる。次節では最後に、特殊な演出をはじめとした特徴を強調することでアニメなどの舞台化を特殊

な「閉じた」演劇ジャンルとするテニミュ的「2.5次元」ではなく、むしろアニメ・漫画・ゲームという「異物」をミュージカルのみならず大衆演劇や歌舞伎など既存の様々な演劇ジャンルと交わせることでいかに「開いて」行くかという、現在の「2.5次元」をめぐる議論では見過ごされがちな点について、『サクラ』の「一般の」演劇に対する積極的な関わり方を通じて考える。

4. 「ミュージカル」と「2.5次元ミュージカル」

2.5次元と『サクラ』のショウは原作との関連、フランチャイズ内での舞台の位置づけ、そして「一般の」演劇との関わり方には大きな違いがある。2.5次元は多くの場合原作の一部を舞台化したもので、観客は物語を既に知っていることが多い。そのため、西田シャトナーの言うように観客の目的は物語ではなく、舞台上で起こるハプニングも含めた「その場で起きている生の出来事」であり役者だと考えられる⁴⁴⁾。一方既に触れたとおり『サクラ』のショウは単なる原作の舞台化ではなく、むしろ原作からはみ出した部分を新たに作り出したり補間したりする役割を持っていたり、フランチャイズ内での他のテキストに影響を及ぼすほどの中心的位置を占めている。

そもそも『サクラ』のショウは当初から作品の単なる舞台化ではなく、それ自体で演劇、ミュージカルであることを強く志向していた。一方2.5次元は「ミュージカル」と銘打たれていながらそれ自体で1つのジャンルを形成しつつあるように思える。最後に2.5次元というのはアニメやマンガ、ゲームの舞台化における唯一の解ではなく、またそうした舞台化は決して他の演劇ジャンルと切り離された特殊なものとしてだけ存在するとは限らないという、当たり前ながら看過されがちな点について考える。

当初『歌謡ショウ』は内容的にも業界内での受け止めも「イベント」の延長に過ぎなかった。「帝都」のキャストで真宮寺さくらを演じた横山智佐が述懐するように、第1作『愛ゆえに』は「カゴの中からいつの間にかマイクを取り出すとか、木の陰からマイクを取り出すとか、歌の場面になるとどこからともなくマイクが出てきて、そして歌うというような、大衆演劇第2部グランド歌謡ショウのような、そんな作り」だった⁴⁵⁾。同じくアイリスを演じた西原久美子によれば制作スタッフも演劇専門ではなく「転換なんかもものすごい時間がかかるし、ドタバタドタバタうるさかったりして（中略）私たち（演者＝引用者注）は袖で『手伝いましょうか、転換』って言ってた」ような有様だった⁴⁶⁾。広井によると、周囲でも当初、『歌謡ショウ』は「ただのイベント、コスプレショウだと思われていた」⁴⁷⁾。キャストたちもスタッフも出来には納得せず、西原によれば『愛ゆえに』の本番中、マリア・タチバナを演じた高野麗と広井は『このままじゃ終われないよね』『こういうイベントチックなのじゃなくて芝居やりましょうよ、広井さん』と話していたという⁴⁸⁾。第2作から『歌謡ショウ』は単なるイベントではなく、明確に演劇としての形を志向し始める。『愛ゆえに』の終演後、広井は稽古期間がどのくらい必要か、稽古場はどんな場所でどんな設備が必要かと

いったことを調べた。その結果、1週間しかなかった稽古期間は1ヶ月になり、稽古場や稽古の段取りに関する要望をスタッフに伝えることが可能になった⁴⁹⁾。また、第3作以降は演劇専門のスタッフが制作に携わるようになり⁵⁰⁾、出演者にも園岡新太郎、螢雪次朗、第4作からは三ツ矢雄二（『テニミュ』の立ち上げに参加）など、演劇・ミュージカル界で既知られる俳優達が加わった。2005年の夏公演『新・青い鳥』では『ピーターパン』を念頭にフライングを取り入れたいと考えた広井が実際の『ピーターパン』のフライングのチームを招いている⁵¹⁾。さらに、2001年の『海神別荘』では所作指導に市川段治郎が当たったり、2002年、神崎すみれの「引退」を記念した特別公演『春恋紫花夢惜別』には市川春猿、『新・青い鳥』と翌2006年の新春歌謡ショウでは大衆演劇出身の嘉島典俊がゲストとして出演したり、2004年夏公演では京劇を取り入れるなど、ミュージカルを越えた様々な演劇ジャンルとの交わりが持たれた。

広井は素人として舞台を作るためのノウハウを得るためにプロの演劇人に素直に教えを請い、それが受け入れられたと語っている⁵²⁾。三ツ矢雄二、西田シャトナー、上島雪夫といった演劇人が当初から関わった『テニミュ』や『弱虫ペダル』などの2.5次元の代表としてしばしば挙げられる作品とは違い、『サクラ』のショウでは広井も、そして音楽を担当した田中公平も演劇とは違う畑の出であり、いわばアウトサイダーあるいは挑戦者としてゲームが原作の作品の舞台化に挑み、その中で日本の既存の様々な演劇ジャンルとその関係者にアプローチし取り込んでいったことが、この「イベント」から「演劇」への進化の歴史から見取れる。また、その際に舞台をメディア展開の一種としてではなく、そのために全く新たな話を作ることからはじめ、完全にゼロから立ち上げていくものと位置づけたからこそ、キャラクターや設定などゲームの舞台化としての根幹の部分は残しながらも、いわば雑食的に様々な演劇ジャンルを取り込むことでアニメや漫画、ゲームの舞台化を閉じた特殊なジャンルではなく、既存の演劇ジャンルと接点を持ったものとするのが出来たのではなかろうか。

一方、2.5次元をめぐる言説の中では、それらが特殊なものであるかのような見方が散見される。星野は2.5次元の特徴として(1)既存の漫画やアニメーションを原作とすること、(2)若手男性俳優を中心として上演されるミュージカル作品であること、(3)なおかつ、通常のミュージカル作品が依拠するリアリズムの文法を踏襲していないことを挙げ、特に(3)が「2.5次元ミュージカル」という新しい呼称を要求したとする⁵³⁾。さらに2.5次元が依拠する「文法」については(A)俳優によって演じられる人物の外見が、明らかに二次元のキャラクターと酷似していること、(B)それ以外の舞台装置が、多くの場合ごく単純な諸要素に還元されていること、(C)さらには演劇的な「筋」の整合性よりも、原作のもつ(しばしば異質な)物語のコードに依拠していることだとしている⁵⁴⁾。この(C)については東園子が犬塚英志の「まんが・アニメ的リアリズム」の概念を援用して論じている。曰く、宝塚などマンガやアニメを原作とした「一般の」ミュージカルと2.5次元の違いは、た

とえ現実離れしたことであってもあくまで原作内部でのリアリティ、いわば「お約束」を尊重するか否かであり、前者ではそうした現実離れしたものはより受け入れやすいよう調整され、変更されるのに対し、後者はそうしたことをせず、そのまま再現しようとする中で「まんが・アニメ的リアリズム」を志向するという点で前者とは違った独立した演劇ジャンルとして成立する。そして2.5次元では「マンガ等は演劇の素材の一つに過ぎないのではなく、むしろその世界を楽しませる手段として舞台演劇が用いられているととらえることができる」という⁵⁵⁾。

この2人の意見をまとめると、2.5次元と「一般」のミュージカルの差はアニメや漫画などの諸々の「現実離れ」した設定の演出上の処理の方針にあることになる。だが、この「現実離れ」あるいは演劇のコンテキストでの「まんが・アニメ的リアリズム」とは正確にどのようなこと、あるいは程度を指すのかは明確ではない。東は髪の色や衣装、星野は自身の示した(C)に関して『テニミュ』を例に「原作の——しばしば荒唐無稽な——台詞や展開」がそれぞれオリジナルのまま再現されることを挙げている⁵⁶⁾。また、上田麻由子がスポーツ漫画を原作とした2.5次元の「革命」として列記した、『テニミュ』でのボールの動きを表すスポットライトと効果音や試合を表現する殺陣やダンス、『弱虫ペダル』での「パズルライドシステム」(西田シャトナーの考案した自転車のハンドルだけを持った状態で姿勢変化や足踏みなどで自転車レースを再現する手法)、『ハイキュー!!』での「八百屋舞台」も星野の言う(B)と関連してその一部と言える⁵⁷⁾。だが、これでは2.5次元はアニメや漫画、ゲームなどの舞台化というより、そのごく一部の、「荒唐無稽な台詞や展開」を含むもの、あるいはわざわざ特殊な演出を用いたものしか含まなくなってしまう。さらに、特に上田のそれに顕著なように、こうした見方は無意識的に『テニミュ』的なものを2.5次元の基準としているとも考えられる。東のように、そうしたものとして2.5次元を定義し「一般の」ミュージカルと対比・考察するのなら問題ないのだが、冒頭での2.5次元ミュージカル協会の定義のように、より広義にアニメや漫画などを原作とした舞台演劇を指すものとして考えるなら、当然のようにこれらの特徴を持たない作品の舞台化についても考慮する必要がある、また制作側にも、2.5次元を特殊な独立したジャンルとしてのみ捉えるのではなく、既存の、伝統芸能までも含めた演劇ジャンルとどのように関連付けることができるのかという視点が求められる。『サクラ』のショウはそのための様々な事例を提供しているように思われる。

結語

『テニミュ』が2.5次元の形成において重要な役割を果たしたのは確かだが、アニメ・漫画・ゲームの舞台化としての2.5次元をこの作品を基準に定義し、歴史化してしまうことは、その他の多くの重要な事柄を見逃してしまうことにつながる。『サクラ』のショウは『テニミュ』を基準とした「2.5次元ミュージカル」の見方からはこぼれてしまう多くの論

点を提供し、また須川の提唱する「2.5 次元文化領域」のいくつかの領域にまたがるありようとしてもより詳細な分析や事例としての活用が可能であり、またそうすることが必要だと考える。現在筆者は University of East Anglia の Dr Rayna Denison と共に欧米や日本を含むアジアでの「2.5 次元文化領域」に関する研究プロジェクトを計画しているが、その一環として日本での「2.5 次元」や聖地巡礼などの起源や発展についても調査しようと考えており、本稿で強調した歴史の問題をそのための端緒としたい。（『サクラ』に関しては他に作品をテーマとした店舗やカフェ、ファンクラブ会員向けロケ地巡りツアーなどが 90 年代末から 00 年代初頭に既に存在しており、これらについても調査したい。）また、『サクラ』のショウの様々な時期での演技、演出や制作体制、経緯、受容の変化と宝塚やスーパー歌舞伎、『テニミュ』系以外の「2.5 次元」など他のアニメなどを原作とした舞台のそれとのより詳細な比較や、そこからのアニメなどの「準ハイカルチャー化」に関する考察も今後の課題と考える。

註

- 1) マーク・スタインバーグ『日本はなぜ「メディアミックス」する国なのか』、中川譲訳、KADOKAWA、2015 年、イアン・コンドリー『アニメの魂：協働する想像の現場』島内哲朗訳、NTT 出版、2014 年、Denison, Rayna. *Anime: A Critical Introduction*, (Bloomsbury, 2015)、片岡義朗「日本のアニメ市場」高橋光輝・津堅信之編『アニメ学』、NTT 出版、2011 年。
- 2) 一般社団法人 2.5 次元ミュージカル協会『日本発、世界標準ミュージカル。』、6 頁。
- 3) やまだないと、上田麻由子+ PORCH「2.5 次元ステージキーワードガイド」『ユリイカ 詩と批評』2015 年 4 月臨時増刊、246-261 頁。
- 4) 一般社団法人 2.5 次元ミュージカル協会『日本発、世界標準ミュージカル。』、7 頁。
- 5) 須川亜紀子「ファンタジーに遊ぶ パフォーマンスとしての二・五次元文化領域とイマジネーション」『ユリイカ 詩と批評』2015 年 4 月臨時増刊、43-44 頁。
- 6) 『「なんで歌っちゃったんだろう」二・五次元ミュージカルとミュージカルの境界』、75 頁。
- 7) 広井王子、浜村弘一「サクラ大戦開発秘話①」『サクラ大戦 15th Anniversary 太正浪漫クラブ』、エンターブレイン、2011 年、125 頁。
- 8) 2.5 次元でも『刀剣乱舞』のように舞台向けのオリジナルな内容のものはあるが、後述のように、『サクラ』の場合オリジナルであることで舞台が「原作の舞台化」ではなく、それ自体としてフランチャイズ全体に影響を与える程の重要性と独立性を持ったこと、そしてオリジナルの内容を演じるという決断が「ミュージカルを作る」という強い目的意識のもとで自然に行われたと考えられることが重要だ。『刀剣乱舞』の舞台化とストーリーについては小阪崇氣のインタビュー（「ゲームから舞台へ花開く『刀剣乱舞』の世界観」『美術手帖』2016 年 7 月号 52-55 頁）を参照。
- 9) 「花組座談会」『サクラ大戦歌謡ショウ全史 1997-2002』、ソフトバンクパブリッシング、2004 年、56 頁。
- 10) 広井王子「10 年を振り返って」『サクラ大戦スーパー歌謡ショウ全史 2002-2006』、ソフトバンクパブリッシング、2006 年、189 頁。
- 11) これ以後の展開にも重要な点が多々あるのだが、紙幅の関係で割愛する。

- 12) 星野太「キャラクターの召喚 2・5次元というカーニヴァル」『ユリイカ 詩と批評』2015年4月臨時増刊、266-267頁。
- 13) 須川亜紀子「ファンタジーに遊ぶ パフォーマンスとしての二・五次元文化領域とイマジネーション」『ユリイカ 詩と批評』2015年4月臨時増刊、45頁。
- 14) 須川亜紀子「ファンタジーに遊ぶ」、45頁。
- 15) 藤津亮太「記号と身体と内面」『ユリイカ 詩と批評』2015年4月臨時増刊、185頁。
- 16) 同上、187-188頁
- 17) 同上、188頁。
- 18) 同上、188-189頁。
- 19) 同上、189頁。
- 20) 筒井春香「二・五次元の自立性とキャスト＝キャラクター」『ユリイカ 詩と批評』2015年4月臨時増刊、112頁。
- 21) 同上。
- 22) 同上、113頁。
- 23) 岩下朋世「二次元と二・五次元のテニスの『王子様』」『ユリイカ 詩と批評』2015年4月臨時増刊、121頁。
- 24) 同上。
- 25) 東園子「『宝塚』というメディアの構造 タカラジェンヌの四層構造と物語消費」、青弓社編集部編『宝塚という装置』、青弓社、2009年、14-25頁。
- 26) 岩下朋世「二次元と二・五次元のテニスの『王子様』」、121頁。
- 27) 同上。
- 28) 同上。
- 29) 同上。
- 30) 2.5次元では「大運動会」の他にも同じような形式を持つものがある。須川亜紀子「ファンタジーに遊ぶ」、45頁の『戦国BASARA4』に関する記述を見よ。
- 31) 筒井春香「二・五次元の自立性とキャスト＝キャラクター」、114頁。
- 32) 山川静夫との対談より。「山川静夫 華麗なる招待席」NHK BS2、2007年4月3日放送。
- 33) 川村覚文「声優—キャラ・ライブという例外状態 その条件としてのオーディエンスの情動と主体」『ユリイカ 詩と批評』2016年9月臨時増刊号、127頁。
- 34) 同書、128頁。
- 35) そもそも、川村は本来政治性や社会性を伴う社会・メディア分析の理論を必ずしもそうしたものには結びつかない形で「声優—キャラ・ライブ」に持ち込んで、その場で起こっていることに当てはめたと見える。
- 36) 同書、128-129頁。
- 37) DVD『サクラ大戦歌謡ショウファイナル 新・愛ゆえに』特典ディスク4収録、「花組カメラ」で見られるこのシーンの稽古では、見得を切った直後にスタッフが掛け声をかけている。
- 38) DVD『サクラ大戦歌謡ショウファイナル 新・愛ゆえに』特典ディスク4収録、精養軒での記者会見にて。
- 39) 同上。
- 40) 「声優—キャラ・ライブ」でも似たような仕組みがある。例えば『アイドルマスター』のライブでは、ファンがコールなどを書いたものを会場外で他の観客に配っていることがある。

- 41) 広井王子「歌謡ショウ裏話 前説の役割」『サクラ大戦歌謡ショウ全史 1997-2002』、ソフトバンクパブリッシング、2004 年、153 頁。
- 42) 同書。
- 43) 「山川静夫 華麗なる招待席」
- 44) 西田シャトナー「コロスの響くロードレース——舞台『弱虫ペダル』に吹く風」『ユリイカ 詩と批評』2015 年 4 月臨時増刊、50 頁。
- 45) 精養軒での記者会見にて。
- 46) 同上。
- 47) 「花組座談会」『サクラ大戦歌謡ショウ全史 1997-2002』、ソフトバンクパブリッシング、2004 年、54 頁。
- 48) 精養軒での記者会見にて。
- 49) 「花組座談会」54-55 頁。
- 50) 同上。
- 51) 広井王子「10 年を振り返って」、189 頁。
- 52) 「山川静夫 華麗なる招待席」。
- 53) 星野太「キャラクターの召喚 2・5 次元というカーニヴァル」、61 頁。
- 54) 同上。
- 55) 東園子「2.5 次元ファンの舞台の見方～宝塚ファンとの比較から」『美術手帖』2016 年 7 月号、85 頁。
- 56) 東園子「2.5 次元ファンの舞台の見方～宝塚ファンとの比較から」、84 頁、星野太「キャラクターの召喚 2・5 次元というカーニヴァル」、62 頁。
- 57) 上田麻由子「2.5 次元、僕らの新しいスポーツ ハイパープロジェクション演劇『ハイキュー!!!』」『美術手帖』2016 年 7 月号、92 頁。『サクラ』のショウでの演出や舞台装置などこうした作品とは全く異なる極めてオーソドックスなものなのだが、今回は紙幅の関係で論じることが出来ない。